

対戦型

1人でも遊べます

DMG-F4J

4-IN-1 FUN PAK™

フォー イン ワン ファン パック



Interplay



ゲームボーイ 専用カートリッジ

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



imagineer

ごあいさつ

この度は、イマジニアのゲームボーイ専用カートリッジ「4-IN-1」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

「4-IN-1」の特徴

「4-IN-1」は、世界で最も親しまれている4つの盤ゲーム（チェス・チェッカー・バックギャモン・リバーシ）を、1本に凝縮したものです。ゲームボーイならではの対戦モードを備え、さらに各ゲームには、プレーしている最中に選べる“スペシャルオプション”が数多く含まれています。

ボード上では味わえない感覚をどうぞお楽しみください。



もくじ

せんたくほうほう
ゲームの選択方法..... 4

チェス

つか かた あそ かた
パッドの使い方／遊び方／

ルール..... 6

こま うご
駒の動き 8

オプション 10

チェッカー

つか かた あそ かた
パッドの使い方／遊び方 .. 12

ルール 13

オプション 14

バックギャモン

つか かた あそ かた
パッドの使い方／遊び方 .. 16

ルール 17

オプション 18

リバーシ

つか かた あそ かた
パッドの使い方／遊び方 .. 20

ルール 21

オプション 22



ゲームの選択方法

まず、遊ぶ人数を選び、その後、ゲームタイトルを選択します。

ここで選択をミスした場合は、一度プレーできるところまで選んでしまい、オプションメニューでリセットします。

●プレイヤーの選択

1player

コンピュータと対戦します。

2players

1台のゲームボーイで、2人交互に遊びます。

2Gameboys

2台のゲームボーイをゲームボーイ専用通信ケーブルでつなげて、2人で遊びます。

●ゲームの選択

Chess (チェス)、Checkers (チェッカー)、Backgammon (バックギャモン)、Reversi (リバーシ) のうち遊びたいゲームを \oplus ボタンで選択して、STARTボタンを押します。

チェス

チェスの歴史

日本では、西洋将棋と呼ばれています。
チェス発祥の地は、古代インド（現在のイラン）のアバダンあたりと言われています。
その歴史は古く、13世紀には、現在の
ような白黒に塗り分けられた64マス
の盤を用いて遊ぶスタイルとなりました。
ルールは世界共通で、2年に1
度世界大会が行われる、最も愛好者の
多いゲームと言えます。



パッドの使い方

(A) ボタン こま せんたく お ばしょ けってい 駒の選択と置く場所を決定します。

(B) ボタン こま せんたく 駒の選択をキャンセルします。

+ ボタン じょうげさゆう うご カーソルを上下左右に動かします。

SELECT ボタン ひら オプションメニューを開きます。

遊び方

もくてき あいて お 目的は、相手のキングを追い
つ 詰めることです。自分の駒を
あいて こま あ 相手の駒に合わせることによ

あいて こま ばんじょう と さ り、相手の駒を盤上から取り去ることができます。

と こま ど しよう こま しゅるい 取った駒は2度と使用できません。駒の種類によっ
うご かた あいて こま せ かた ちが て動き方や、相手の駒の攻め方が違います。

ルール

しろ せんこう こうご こま うご 白が先攻で、交互に駒を動か
あいて します。相手のキングが、自分
こま いどうはんい はい の駒の移動範囲に入ったら

“チェック”となります。キングが、どこにも逃げられ
しゅうりょう ないと“チェックメイト”となり、ゲームが終了し

ます。また、キングを^{つか}使ってチェックした状態を“ス
テールメイト”^{ひわ}といい、引き分けになります。

●ポーンアンパンサント

自分のポーンが5マス目に^め進んでいる時、相手が^{とき}ポ
ーンの最初の動きで^{さいしょ}2マス^{うご}進んで隣にきた場合、相手
が最初の動きで^{さいしょ}1マス^{うご}しか^{すす}進まなかったかのように
移動して、そのポーンを^{いどう}獲得^{かくとく}することができます。

●キャスリング

キングを盤上の最も^{ばんじょう}安全な位置^{もつ}に置く防^{あんぜん}御^いと、ルークを動きやす^おい位置^{ほうぎょ}に移動^{うご}すること
を一手で行う特殊ルールです。これを行う
には、右の写真のよう^いに3つの条件^{いどう}を揃えなければなりません。^{いって}
^{おこな}
^{とくしゅ}
^{おこな}
^{みぎ}
^{しゃしん}
^{じょうけん}
^{そろ}



に3つの条件を揃えなければなりません。②

1、キングとルークをまだ一度も動かしていない。

2、キングとルークの間に他の駒がない。

3、キングがチェックされていない。

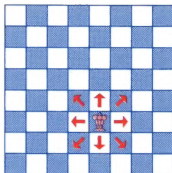
戦況を有利にするには、相手よりも早くキャスリングすることです。

こま うご 駒の動き



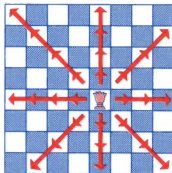
キング

まも もつと
守らなければならない、最も大切な駒です。隣り合った1マスのみ動きます。ただし、キャスリングの時は例外です。



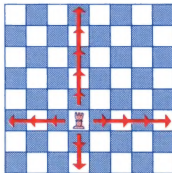
クイーン

こうげきりよく いちばんつよ こま
攻撃力の一番強い駒です。縦・横・斜めに好きなだけ動きます。ただし、味方の駒を飛び越すことはできません。



ルーク

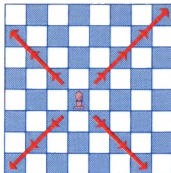
しょうがいぶつ たて よこ
障害物がなければ、縦・横に好きなだけ動きます。ただし、キャスリングの時は例外です。





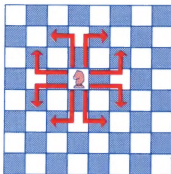
ビショップ

斜めに好きなだけ動きます。
白マスを守る駒と、黒マスを
守る駒があります。



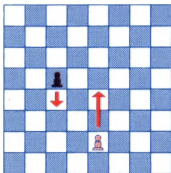
ナイト

2×3マスでできる長方形の
対角に動きます。唯一、他の
駒を飛び越すことができ、
移動する度に守るマスの色が
変わります。



ポーン

2段目のポーンは2マス、
それ以降は1マスだけ前進で
き、後戻りはできません。斜
め前方に相手の駒がいれば、
取りながら斜めに進むことが
できます。



また、敵陣の最後まで進み、行き止まり
になると、ポーンは、キング以外の駒に性質を変え
ることができます。

オプション




■ **テイクバック** ^{いって} 一手、または、^{すうて} 数手のやり直しをします。

■ **ヒント** ^{つぎ} 次^うに打つ手^てを考えてくれます。1playerを^{せんたく}選択している時に有効です。

■ **サイドチェンジ** ^{あいて} 相手との立場^{たちば}を入れ替えます。^い 1 playerを^{せんたく}選択している時に有効です。

■ **リセット** ^{あそ} 遊んでいるゲームをやめます。

■ **セットアップ** ^{こま} 駒^{はいち}の配置^{へんこう}を変更します。キングとポーンは同数に、また1陣16コマ以下にしないといけません。↔は白と黒のチェンジ、は駒を排除します。配置が終わるとENDを選び、どちらの駒の何手目から開始かを選択し、STARTを押すとPLAY再開になります。初期の配置に戻す時は、SELECTを押します。

■ **スキルレベル** ^{あいて} 相手の強さ^{つよ}を変更します。1 playerを^{せんたく}選択している時に有効です。

■ **MUSIC** ^{しゅるい} テーマ1、テーマ2、MUSIC OFFの3種類があります。

■ **LOCK VIEW** ^む ボードの向き^{こてい}を固定します。2playersを^{せんたく}選択している時に有効です。

チェッカー

チェッカーの歴史

日本では、西洋碁せいようごと呼ばれています。
発祥はつしょうが不明ふめいといわれるほど昔からあるゲームです。ルールが簡単かんたんなので、世界で最も親したしまれているポピュラーなゲームです。
イギリスでは白黒しろくろに分けられた駒こまとボードを、アメリカでは濃い緑みどりと褐色かっしよくに分けられた駒とボードを使用しようするのが一般的いっぱんできのようです。チェスのボードばあいを流用りゆうようする場合があります。



バッドの使い方

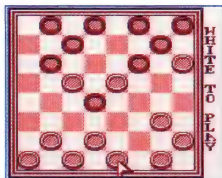
- (A) ボタン** こま せんたく お ばしょ せってい 駒の選択と置く場所を設定します。
- (B) ボタン** こま せんたく 駒の選択をキャンセルします。
- +** ボタン じょうげさゆう うご カーソルを上下左右に動かします。
- SELECT ボタン** ひら オプションメニューを開きます。

遊ぶ方法

もくてき あいて こま
 目的は、相手の駒を
と
 取りつくすか、相手の
こま うご
 駒を動かさなくするこ

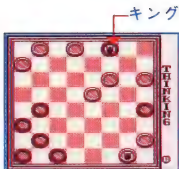
とです。なな ぜんぱう うご 斜め前方にしか動くことはできません。よっ
くろ しやう
 て、マスは黒のところしか使用しません。

あいて こま うご
 相手の駒をまたいで動くと、その駒を取ることがで
あいて こま うご ふう
 きます。相手の駒をすべてうばうか、動きを封じると
か
 勝ちになります。



ルール

黒が先手となります。相手の駒を斜めに1つまで取ります。取り終わったあと



も、斜めにまたいで取ることができれば、連続して操作しなければなりません。またいで取れるものが盤上にあれば、他のところに駒を打つことができなくなります。斜め前方に進んでいって、相手の陣地の端までいけば、駒は昇格してキングとなります。キングは、斜め後方にも動くことが可能です。

ヒント

一番後ろの駒は、なるべく動かさないようにしましょう。これらの駒を動かさなければ、相手はキングになることができません。

また、相手と相手の間に入り込む位置で駒を置くのも有効です。間に入り込んだ駒は相手に取られることがないからです。

オプション

⑧ テイクバック

いって すうて
一手、または、数手の
なお
やり直しをします。

⑨ サイドチェンジ

あいて たちば い か
相手との立場を入れ替
えます。1 playerを選択
せんたく
している時^{とき}に有効^{ゆうこう}です。



⑩ リセット プレーしてるゲームを途中^{とちゅう}でやめます。

⑪ スキルレベル 相手の強さ^{つよ}を変更^{へんこう}します。

1 playerを選択^{せんたく}している時^{とき}に有効^{ゆうこう}です。

⑫ MUSIC テーマ1、テーマ2、MUSIC
しゅるい
OFFの3種類があります。

バックギャモン

バックギャモンの歴史

日本では、西洋双六と呼ばれています。
もともとは、ギャンブルのためにプレーさ
れるゲームなので、賭け点を倍にしてい
く“ダブル”のルールがあるのが特徴です。
途中相手の駒の進路を妨害するために
“ブロック”や“ヒット”をしかけま
す。駒を上がりには、ぴったり
の数字でなくともかまいません。上
がりの状態によって、獲得点数が3
種類あります。



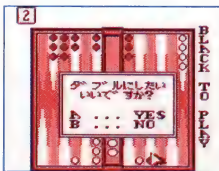
パッドの使い方

- (A) ボタン** 駒を取ったり、置いたりします。
(B) ボタン さいころを振ります。駒をキャンセルします。
+ ボタン カーソルを上下左右に動かします。
SELECT ボタン オプションメニューを開きます。

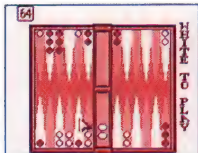
遊ぶ方法

ゲームの目的は、
 相手よりも先にすべての
 自分の駒をボードか

ら出すことです。さいころを2つ振って、出た目の
 数にしたがって、黒の駒は逆時計回り、白の駒は
 時計回りに駒を進めます。駒をすべてホームコーナ
 ーに移動できたら、遠い駒から上がります。戦況が
 良い場合は、賭け点を倍にする“ダブル”を宣告で
 きます。



ルール



さいしょ^め最初振ったさいころの目
おお^{ほう}大きな方が先攻となりま

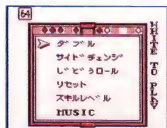
す。駒は、2つのさいころの目に合わせ、2回進む
ことができます。揃目の時は、同じ数を4回出した
ことと同じになります。駒が2つ以上ある所は“ブ
ロック”といって、他色の駒を重ねることができませ
ん。駒が1つの場合は、その駒を中央のバーに飛ば
し、自分の駒を置くことができます。これを“ヒッ
ト”といいます。ヒットされた駒は、相手のホームコ
ーナーから回らなければなりません。バーに駒がある
限り、別の駒を動かすことはできません。すべての
駒が上がった時、相手が1つでも上がっている時は
シングル（1点）・相手の駒が1つも上がっていない
時はギャモン（2点）・相手の駒がバーにある時は
バックギャモン（3点）の点がつきます。

●ダブリングキューブ

ひだりうえ^{か てん おわ}左上の「64」は“キューブ”といい、賭け点を表し
ます。最初の64は、賭け点が「1」を意味しています。

さいころを振る前に、オプションの“ダブル”を選ぶと賭け点が倍になりますが、次の宣告権は相手に移ります。相手からの賭けに応じない場合は、負けとなります。また、ゲーム開始のさいころが揃い目だった時は、自動的にダブルを宣告します。

オプション



■**ダブル** 賭け点を倍にする
宣告です。宣告権は、交互に移ります。

■**サイドチェンジ** 相手との立場を入れ替えます。
1 playerを選択している時に有効です。

■**オートロール** さいころを自動的に振るかどうかの設定です。

■**リセット** プレーしてるゲームを途中でやめます。

■**スキルレベル** 相手の強さを変更します。
1 playerを選択している時に有効です。

■**MUSIC** テーマ1、テーマ2、
MUSIC OFFの3種類があります。

リバーシ

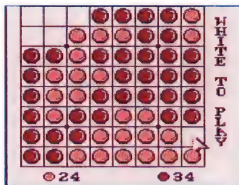
リバーシの歴史

19世紀末、イギリスで生まれたこのゲームの名前は、英語のリバース (Reverse=裏返す) からきています。
このゲームは明治の末期に日本にも輸入され、当時の書物には「裏返し (レヴァルシー)」の名で紹介されています。
リバーシ英国版は片面が赤で裏面が黒でしたが、日本ではなぜか赤と白の組み合わせになって源平碁の名で売り出されたこともあります。



バッドの使い方

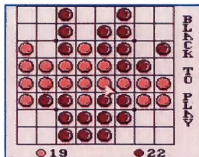
- (A) ボタン** 駒を置く場所を決定します。
- (B) ボタン** オプションのテイクバックをキャンセルします。
- + ボタン** カーソルを上下左右に動かします。
- SELECT ボタン** オプションメニューを開きます。



目的は、相手の駒をひっくり返して、盤上を自分の色で埋

めつくすことです。相手の駒をはさむことのできる方向は、縦・横・斜めです。はさまれた駒は、いつでもひっくり返して自分の色に変えることができます。上の写真の場合は、8枚ひっくり返すことができます。

ルール



しろ こま せんこう
白の駒が先行になります。

こうご こま お
交互に駒を置いていきま

す。ただし、必ず相手の駒をはさみ、ひっくり返さなければなりません。もし、はさむことができない場合は、自動的に“パス”となり、相手の番となります。盤の角は、ひっくり返すことができません。

ヒント

ひっくり返されないとこを狙いましょう。盤の四隅が取れば、大逆転も可能です。端の方から埋めていくと、相手に取られる駒の数も少なくなります。自分の駒がいくつか固まっている中に、相手の駒が入り込むと、大量にひっくり返される恐れがあります。また、相手の駒同士の間は安全地帯です。ポツカリと空いたところができたら、入り込みましょう。

オプション

● テイクバック

いって すうで
一手、または数手
のやり直しをし
ます。

● サイドチェンジ

あいて たちば い
相手との立場を入
れ替えます。

せんたく とき ゆうこう
1playerを選択している時に有効です。

● リセット プレーしてるゲームを途中でやめます。
とちゅう

● スキルレベル 相手の強さを変更します。
あいて つよ へんこう

● MUSIC テーマ1、テーマ2、MUSIC OFFの3
しゅるい
種類があります。



使用上の注意

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
2. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックをさけて下さい。また絶対に分解したりしないで下さい。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないで下さい。又、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないで下さい。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないで下さい。
5. 端子部に触れたり、水に濡らさないようにして下さい。故障の原因になります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



イマジニア株式会社

〒163-07 東京都新宿区西新宿 2-7-1 新宿第一生命ビル
ユーザーサポート ————— 03(3343)8900
(月曜～金曜10:00～17:00) 祝祭日を除く

© 1992 BEAM SOFTWARE P/L. ALL RIGHTS RESERVED.
4-In-1FunPak IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS.
SARGON IS A TRADEMARK OF SPINNAKER SOFTWARE.

ゲームボーイは任天堂の商標です。